

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DILENGKAPI *ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KELARUTAN DAN HASIL
KALI KELARUTAN KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 2 BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**



SKRIPSI

Oleh:

**TRIYAS IBNU SIDIK
K3311077**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
November 2015**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Triyas Ibnu Sidik
NIM : K3311077
Program Studi : Pendidikan Kimia

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul ” **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DILENGKAPI *ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 2 BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2014/2015**” ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, November 2015
Yang membuat pernyataan

Triyas Ibnu Sidik
K3311077

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DILENGKAPI *ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KELARUTAN DAN HASIL
KALI KELARUTAN KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 2 BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Oleh:

**TRIYAS IBNU SIDIK
K3311077**

Skripsi

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapat gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Kimia**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
November 2015**

PERSETUJUAN

Nama : Triyas Ibnu Sidik
NIM : K3311077
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pembimbing I

Dr. Mohammad Masykuri, M.Si.
NIP 19681124 199403 1 001

Surakarta, November 2015

Pembimbing II

Dra. Bakti Mulyani, M.Si.
NIP 19590725 198503 2 008

PENGESAHAN

Nama : Triyas Ibnu Sidik
NIM : K3311077
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan pada tanggal Skripsi telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Ketua	: Prof. Sulistyo Saputro, Ph.D.
	NIP 19680904 199403 1 001	
Sekretaris	: Dr. rer.nat. Sri Mulyani, M.Si.
	NIP 19650916 199103 2 009	
Anggota I	: Dr. Mohammad Masykuri, M.Si.
	NIP 19681124 199403 1 001	
Anggota II	: Dra. Bakti Mulyani, M.Si.
	NIP 19590725 198503 2 008	

Disahkan oleh:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret

Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd
NIP 19610124 198702 1 001

ABSTRAK

Triyas Ibnu Sidik. K3311077. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DILENGKAPI *ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 2 BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2014/2015.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. November 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan: (1) aktivitas belajar siswa; (2) prestasi belajar siswa pada materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan kelas XI IPA di SMA N 2 Boyolali tahun pelajaran 2014/2015 dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi *Adobe Flash*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dengan tiap siklus terdiri perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 3 SMA N 2 Boyolali tahun pelajaran 2014/2015. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi *Adobe Flash* dapat meningkatkan: (1) aktivitas belajar siswa pada materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase siklus I 66,7 % menjadi 90,5 % pada siklus II; (2) prestasi belajar siswa pada materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. Peningkatan prestasi belajar aspek kognitif meningkat dari 50 % pada siklus I menjadi 80 % pada siklus II. Persentase aspek afektif pada siklus I adalah 79,2 % meningkat menjadi 95,2 % pada siklus II.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, aktivitas belajar, prestasi belajar, *Adobe Flash*, Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan

ABSTRACT

Triyas Ibnu Sidik. K3311077. **THE IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL COMPLETED WITH ADOBE FLASH TO IMPROVE THE STUDENTS' ACTIVITY AND LEARNING ACHIEVEMENT ON THE SOLUBILITY AND SOLUBILITY PRODUCT SUBJECT TO THE ELEVENTH SCIENCE GRADE STUDENTS OF SMA NEGERI 2 BOYOLALI IN THE ACADEMIC YEAR OF 2014/2015.** Minor Thesis. Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University. November 2015.

This research aims to improve: (1) students' learning activity; (2) students' achievement on the solubility and solubility product subject to the eleventh science grade students of SMAN 2 Boyolali in the academic year of 2014/2015 by the implementation of Teams Games Tournament (TGT) learning model completed with Adobe Flash.

This research was a Classroom Action Research which consists of two cycles, each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The subjects of the research were the eleventh science grade students of SMAN 2 Boyolali. The data collected from interview, observation, test, and questionnaire. The data analysis was description qualitative method.

The result shows that the implementation of Teams Games Tournament (TGT) completed with Adobe Flash can improve: (1) the students' learning activity on the solubility and solubility product subject. It can be seen from the increasing of cycle I percentage 66.7% to 90.5% in cycle II; (2) the students' achievement on solubility and solubility product subject. The improvement of students' achievement cognitive aspect increase from 50% in cycle I to 80% in cycle II. The affective aspect percentage in cycle I was 79.2% increased to 95.2% in cycle II.

Key words: Teams Games Tournament, learning activity, learning achievement, Adobe Flash, solubility and solubility product

MOTTO

*"Man Jadda Wa Jada, Siapa Yang Bersungguh-sungguh
Pasti Berhasil"*

(Ahmad Fuadi, Negeri 5 menara)

"Teruslah Bangun Meskipun Telah Jatuh Berkali-kali"

-Penulis-

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak (Daryono) dan Ibu (Suwarni)
“terima kasih atas doamu yang tidak pernah terputus, pengorbanan dan kerja keras tanpa henti untuk membiayai kuliahku serta kasih sayang yang tidak terbatas pula. Semuanya membuatku bangga telah memiliki kalian”
2. Kakakku (Eko Suwarno dan Budi Prayitno)
“terima kasih telah mendoakanku dan telah memberi semangat ketika pulang ke rumah, sehingga dapat terselesaikan skripsi ini”
3. Sahabatku di Prodi Pendidikan Kimia (Umami, Ery, Toto, Bayu, Wisnu, Teguh, Agung, Hadi dan Rohman)
4. Teman-teman Pendidikan Kimia angkatan 2011
5. Almamater tercinta UNS

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015” dengan baik.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang terkait, maka tidaklah mungkin laporan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan ijin penyusunan skripsi.
2. Ibu Dr. rer.nat. Sri Mulyani, M.Si., selaku kepala Program Studi Pendidikan Kimia yang telah memberikan pengarahan dan ijin penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Mohammad Masykuri, M.Si, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dorongan dan perhatian sehingga memperlancar penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Bakti Mulyani, M.Si, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dorongan dan perhatian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Budi Utami, S.Pd, M.Pd., selaku validator yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Prof. Dr. Ashadi, selaku validator instrumen media yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga skripsi dapat terselesaikan.
7. Ibu Nurheni Widyawati, S.Pd, selaku validator instrumen dan guru kimia kelas XI yang telah memberikan pengarahan dan ijin melakukan penelitian di kelas sehingga skripsi dapat terselesaikan.

8. Bapak Makno, M.Pd, selaku Kepala SMA Negeri 2 Boyolali yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas XI IPA 3 di SMA N 2 Boyolali, terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.
10. Sahabatku Bayu Antrakusuma, yang telah membuatkan media *Adobe Flash* untuk pelaksanaan penelitian ini.
11. Teman seperjuanganku Umami, Ery, Toto, Bayu, Wisnu, Teguh, Hadi, Rohman dan Agung.
12. Tim Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah meluangkan waktu untuk melakukan ujian pada skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya skripsi yang telah dikerjakan ini masih jauh dari kesempurnaan, maka penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhirnya penulis berharap semoga karya ini bermanfaat bagi penulisan karya selanjutnya dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Surakarta, November 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN ABSTRACT	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori dan Hasil Penelitian yang Relevan	8
B. Kerangka Berpikir	33
C. Hipotesis Tindakan	35
BAB III. METODE PENELITIAN	36
A. Tempat dan Waktu Penelitian	36
B. Subjek dan Objek Penelitian	37
C. Data dan Sumber Data	37
D. Pengumpulan Data	38
E. Uji Validitas Data	40

F. Analisis Data	50
G. Indikator Kinerja Penelitian	52
H. Prosedur Penelitian	52
BAB IV. HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Pratindakan	56
B. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I	58
C. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II	78
D. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus	92
E. Pembahasan	99
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	104
A. Kesimpulan	104
B. Implikasi	104
C. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	21
2.2 Skema Kerangka Berpikir	34
3.1 Skema Analisis Data Model Miles dan Huberman	51
3.2 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	53
4.1 Penggunaan TGT dilengkapi <i>Adobe Flash</i> dan Aktivitas Siswa dalam Siklus I	62
4.2 Aktivitas Siswa Menuliskan dan Menjelaskan Jawaban di depan Kelas	63
4.3 Aktivitas Penyampaian Materi dan Pertanyaan dari Siswa	64
4.4 Aktivitas Permainan Siswa di dalam Kelas	66
4.5 Diagram Pie Hasil Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I	71
4.6 Diagram Pie Ketuntasan Belajar Siklus I	72
4.7 Hasil Penilaian Afektif Siswa pada Siklus I	76
4.8 Aktivitas Siswa dalam Kelompok pada Pembelajaran Siklus II	79
4.9 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II	80
4.10 Diagram Pie Hasil Akhir Penilaian Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus II	84
4.11 Diagram Pie Hasil Penilaian Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Siklus II	85
4.12 Diagram Pie Hasil Afektif Siklus II	90
4.13 Histogram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	94
4.14 Histogram Persentase Capaian per Indikator Tes Kognitif pada Siklus I dan Siklus II	96
4.15 Histogram Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	97
4.16 Histogram Perbandingan Afektif Siswa pada Siklus I dan Siklus II	99

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Rata-rata Kimia Kelas XI IPA	3
2.1 Pedoman Pemilihan Media Menurut Allen	20
3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	36
3.2 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Penilaian Kognitif Siklis I dan II	42
3.3 Hasil Uji Reliabilitas Tryout Instrumen Kognitif Siklus I dan II	43
3.4 Hasil Uji Kesukaran Tryout Instrumen Kognitif Siklus I dan II	44
3.5 Acuan Indeks Daya Pembeda	46
3.6 Hasil Uji Daya Beda Tryout Instrumen Kognitif Siklus I dan II	46
3.7 Skor Penilaian Afektif	47
3.8 Kategori Pengukuran Angket Afektif	47
3.9 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Penilaian Afektif	48
3.10 Hasil Uji Reliabilitas Tryout Penilaian Afektif	48
3.11 Kategori Pengukuran Angket Aktivitas	49
3.12 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Penilaian Aktivitas	49
3.13 Hasil Uji Reliabilitas Tryout Instrumen Aktivitas	49
3.14 Indikator Kinerja Penelitian	52
4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Proses Pembelajaran Siklus I....	68
4.2 Hasil Angket Aktivitas Siswa pada Proses Pembelajaran Siklus I	69
4.3 Hasil Tes Kognitif Siklus I Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan	71
4.4 Hasil Tes Kognitif Siklus I Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Tiap Indikator	72
4.5 Hasil observasi Afektif Siswa pada Proses Pembelajaran Siklus I	74
4.6 Hasil Angket Afektif Siswa pada Proses Pembelajaran Siklus I..	75
4.7 Ketercapaian Target Keberhasilan Siklus I	77
4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Proses Pembelajaran Siklus II ...	82
4.9 Hasil Angket Aktivitas Siswa pada Proses Pembelajaran Siklus II	83
4.10 Hasil Tes Kognitif Siklus II Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan	84
4.11 Hasil Tes Kognitif Siklus II Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Tiap Indikator	85

4.12 Hasil Observasi Afektif Siswa pada Proses Pembelajaran Siklus II.....	87
4.13 Hasil Angket Afektif Siswa pada Proses Pembelajaran Siklus II	89
4.14 Ketercapaian Target Keberhasilan Siklus II	91
4.15 Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II per Indikator	93
4.16 Perbandingan Persentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	93
4.17 Perbandingan Capaian Kognitif Siklus I dan Siklus II per Indikator	95
4.18 Perbandingan Afektif Siswa Siklus I dan Siklus II per Indikator	98
4.19 Perbandingan Persentase Afektif Siswa Siklus I dan Siklus II	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	109
2. Hasil Validasi Silabus	113
3. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	114
4. Hasil Validasi RPP Siklus I	200
5. Kisi-kisi Instrummen Penilaian Afektif	201
6. Instrumen Penilaian Afektif	208
7. Hasil Validasi Instrumen Penilaian Afektif	210
8. Kisi-kisi Instrumen Aktivitas.....	211
9. Instrumen Penilaian Aktivitas	216
10. Hasil Validasi Instrumen Penila Aktivitas	218
11. Kisi-kisi Instrumen Kognitif Siklus I	219
12. Instrumen Penilaian Kognitif Siklus I	229
13. Hasil Validasi Instrumen Kognitif Siklus I	233
14. Hasil Validasi Instrumen Kognitif Siklus II	234
15. Hasil Wawancara Siswa	235
16. <i>Adobe Flash</i>	239
17. Hasil Validasi <i>Adobe Flash</i>	259
18. Hasil Wawancara Guru	260
19. Nilai UAS Kimia Kelas XI IPA	262
20. Nilai UH Ksp Kelas XI SMA N 2 Boyolali	267
21. Lembar Observasi Aktivitas	272
22. Pedoman Penskoran Observasi Aktivitas	275
23. Lembar Observasi Afektif	278
24. Pedoman Penskoran Observasi Afektif	283
25. Kisi-kisi Instrumen Kognitif Siklus II	286
26. Instrumen Penilaian Kognitif Siklis II	297
27. Lembar Angket Balikan Siswa	301
28. Hasil Observasi Prasiklus	303
29. Daftar Nama Kelompok	304

30. Hasil Validasi Instrumen Observasi Afektif	306
31. Hasil Validasi Instrumen Observasi Aktivitas	307
32. Hasil Validasi RPP Siklus II	308
33. Hasil Angket Afektif Siklus I	309
34. Hasil Observasi Afektif Siklus I	312
35. Hasil Akhir Afektif Siklus I	324
36. Hasil Angket Aktivitas Siklus I	326
37. Hasil Observasi Aktivitas Siklus I	329
38. Hasil Akhir Aktivitas Siklus I	339
39. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I	341
40. Hasil Observasi Afektif Siklus II	343
41. Hasil Angket Afektif Siklus II	346
42. Hasil Akhir Afektif Siklus II	349
43. Hasil Angket Aktivitas Siklus II	351
44. Hasil Observasi Aktivitas Siklus II	354
45. Hasil Akhir Aktivitas Siklus II	357
46. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II	359
47. Hasil Angket Balikan Siswa	361
48. Hasil Reliabilitas Tryout Kognitif Siklus I	362
49. Hasil Daya Beda Tryout Kognitif Siklus I	363
50. Hasil Tingkat Kesukaran Tryout Kognitif Siklus I	364
51. Hasil Reliabilitas Tryout Kognitif Siklus II	365
52. Hasil Daya Beda Tryout Kognitif Siklus II	366
53. Hasil Tingkat Kesukaran Tryout Kognitif Siklus II	367
54. Hasil Reliabilitas Instrumen Afektif	368
55. Hasil Reliabilitas Instrument Aktivitas	369
56. Hasil Angket Prasiklus	370
57. Dokumentasi	375
58. Perijinan	378